A representação do Brasil nos quadrinhos nacionais:
o rural, o urbano e o pop



Roberto Elísio dos Santos

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP)
Docente da Escola de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)
E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br

Waldomiro Vergueiro

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP)
Docente do Departamento de Biblioteconomia e Documentação da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP)
E-mail: wdcsverg@usp.br

Resumo: Este artigo resulta de pesquisa sobre a maneira como o Brasil tem sido retratado nas histórias em quadrinhos produzidas por artistas locais desde o século XIX até a atualidade. O levantamento documental (feito a partir de quadrinhos de humor, terror ou aventura concebidos por artistas brasileiros) revelou imagens de um país rural e urbano, idealizado ou mais próximo do real. A análise realizada com o referencial teórico da semiótica francesa e dos Estudos Culturais permitiu compreender os sentidos atribuídos à representação do país pelos quadrinistas brasileiros.
Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, representação, imagens, Brasil.

La representación de Brasil en los cómics nacionales: rural, urbano y pop
Resumen: Este artículo es el resultado de una investigación sobre cómo Brasil ha sido retratado en las historietas producidas por artistas locales desde el siglo XIX hasta el presente. El estudio documental (hecho en historietas humorísticas, de horror o de aventuras creadas por artistas brasileños) reveló imágenes de un país rural y urbano, idealizado o más cerca de la realidad. El análisis realizado con la teoría semiótica francesa y de los Estudios Culturales logró entender el significado atribuido a la representación del país por los historietistas brasileños.
Palabras clave: Historietas, representación, imágenes, Brasil.

The representation of Brazil in the national comics: the rural, the urban and the pop
Abstract: This article results from a research about the way Brazil has been pictured in comics produced by local artists since the 19th century to the present days. The documentary survey (made in humor, horror or adventure comics conceived by Brazilian artists) revealed images of a rural and urban country, idealized or near the reality. The analysis made with the theoretical approach of the French semiotics and the Cultural Studies allowed to understand the meanings that Brazilian comic artists gave to the representation of the country.
Keywords: Comics, representation, images, Brazil.

Desde as primeiras narrativas sequenciais editadas no país até as produções contemporâneas, os artistas procuraram retratar aspectos geográficos e culturais do Brasil em suas histórias. Este texto resulta de pesquisa, qualitativa e de nível exploratório, realizada pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. A partir de levantamento documental foram realizadas análises de conteúdo norteadas pelo referencial teórico da semiótica francesa. Para realizar o exame do material, coletado em acervos públicos e privados, foram destacadas determinadas sequências cujos elementos verbais e/ou visuais permitiram identificar a forma como o(s) artista(s) retrataram o país.

Tendo como indagação inicial a maneira como os quadrinistas representam o Brasil

em seus trabalhos, foram estudadas as figuras, especialmente os elementos icônicos, que remetem a uma concepção do país. Os artistas[1] formulam uma ideia a respeito desta nação. É justamente o percurso gerativo da mensagem o objeto deste estudo. Partindo da visão de Greimas, Farias (2011, p. 247) afirma que a semiótica aborda "os mecanismos que o enunciador utiliza para construir e instaurar o texto e comunicá-lo ao enunciatário". Ainda para essa autora, "o ato de enunciação constitui a um só tempo a instância da enunciação com espaço, tempo e atores próprios". É sobre este aspecto que as análises das histórias em quadrinhos foram empreendidas.

As diferenças entre a vida no campo e no meio urbano são o elemento motriz das peripécias do personagem. A inadequação de Nhô Quim aos costumes resulta em equívocos e mal-entendidos

Para compreender como o país é retratado pelos quadrinistas nacionais, foram selecionados, no amplo espectro da produção quadrinística brasileira, exemplos emblemáticos para a análise: o pioneiro da Nona Arte Angelo Agostini, as histórias infantis editadas na revista *O Tico-Tico* (a primeira publicação dedicada às narrativas sequenciais no Brasil, que circulou por mais de cinco décadas e, portanto, acompanhou as mudanças ocorridas ao longo desse período), as histórias de aventuras produzidas para o suplemento *A Gazetinha*, na década de 1930 (quando tinha início um projeto de modernização, além da influência dos Estados Unidos), o humor urbano dos personagens do pós-guerra *O Amigo da Onça* e *Doutor Macarra* e o quadrinho alternativo dos anos 1980. A relação entre a representação da realidade brasileira e a maneira como o país é concebido pela cultura pop foi encontrada em quadrinhos que têm como protagonistas personagens advindos de outras manifestações midiáticas (das chanchadas cinematográficas saíram os malandros Oscarito e Grande Otelo e o caipira Mazzaropi), histórias de super-heróis, de aventura e narrativas policiais e de terror. Os contrastes entre o mundo urbano e o periférico (rural, da favela etc.) ficam evidenciados nessas histórias em quadrinhos selecionadas.

Do brasil rural ao urbano

Foi pelas mãos e pelo talento do ítalo-brasileiro Angelo Agostini que as primeiras experiências com narrativas gráficas sequenciais foram conduzidas no país, na segunda metade do século XIX. Com sua visão crítica e arguta, esse artista retratou em suas charges, caricaturas e histórias em quadrinhos a sociedade brasileira da época. Defensor da abolição da escravatura e do fim da monarquia, ele denunciou a corrupção das elites e a situação do povo. Na visão de Cirne (1990. p. 16), "a verdade é que o nome de Angelo Agostini nos é duplamente significativo: pela criatividade em si, enquanto cartunista, pela introdução, em terras brasileiras, da narrativa em imagens sequenciada". Sua obra, de acordo com Maringoni (2011, p. 30-31), "tanto no plano estético quanto político, está permeado de tensões e premências do cotidiano, das quais resulta, se não um estilo, a criação de uma narrativa original, com a transposição da linguagem das ruas para o meio impresso". Esse pesquisador acrescenta:

> Nessas quatro décadas [1860-1890], o Brasil se insere definitivamente, através do café, no sistema capitalista mundial, em sua fase imperialista. Muda a face do Brasil. Há uma enorme migração de capitais para

[1] Não será levado em conta neste trabalho o estilo gráfico de cada quadrinista, entendendo essa característica estética como um elemento expressivo que emprega diferentes recursos (traço, cor, sombreamento, perspectiva, enquadramento etc.), mas a ideia subjacente ao desenho sobre o Brasil.

> o país, acontece a decadência irreversível da monarquia como sistema de governo, entra em crise o que restava da economia colonial – e seu sustentáculo principal, o trabalho escravo – e muda o regime político, com o advento da República. O Brasil torna-se fornecedor de matérias-primas e tomador de empréstimos dos países centrais (Marangoni, 2011, p. 30-31).

Agostini, após publicar charges, caricaturas e narrativas sequenciais curtas nas publicações *Diabo Coxo* e *Cabrião*, lançou na revista *Vida Fluminense*, em 30 de janeiro de 1869, a história seriada *As aventuras de Nhô Quim ou As impressões de uma viagem à Corte*. O protagonista inicia sua jornada deixando a fazenda onde vivia, em Minas Gerais, e parte para o Rio de Janeiro, então capital do país. As diferenças entre a vida no campo e no meio urbano são o elemento motriz das peripécias do personagem. Sua inadequação quanto aos costumes resulta em equívocos e mal-entendidos. No frio ambiente da cidade, perde-se, entra em conflito com seus habitantes e desespera-se. Na **Figura 1**, ele se espanta com as novidades (os cartazes impressos, a luz elétrica) e precisa desviar da multidão que lota as calçadas da cidade.

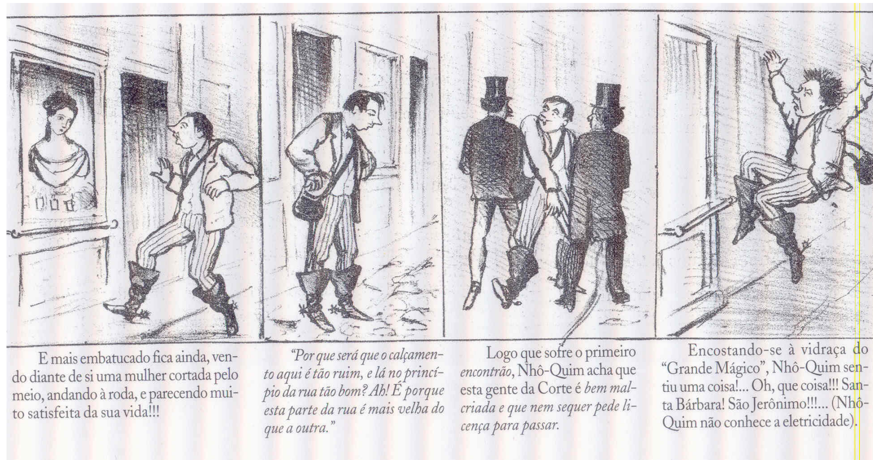


Figura 1 – Nhô Quim se surpreende com o mundo urbano.
Fonte: As aventuras de Nhô Quim, Angelo Agostini, 1869.

Já na história *As aventuras de Zé Caipora*, também serializada nas páginas de jornais a partir de 1883, o enredo é invertido: o atrapalhado protagonista sofre uma desilusão amorosa, adoece e acaba viajando para o interior do país, onde vai precisar enfrentar perigos (animais selvagens e índios hostis). Fora do ambiente urbano, o personagem deixa de aprontar confusões e toma atitudes heroicas. No meio do mato, revela-se impetuoso e astuto, como pode ser visto na **Figura 2**.

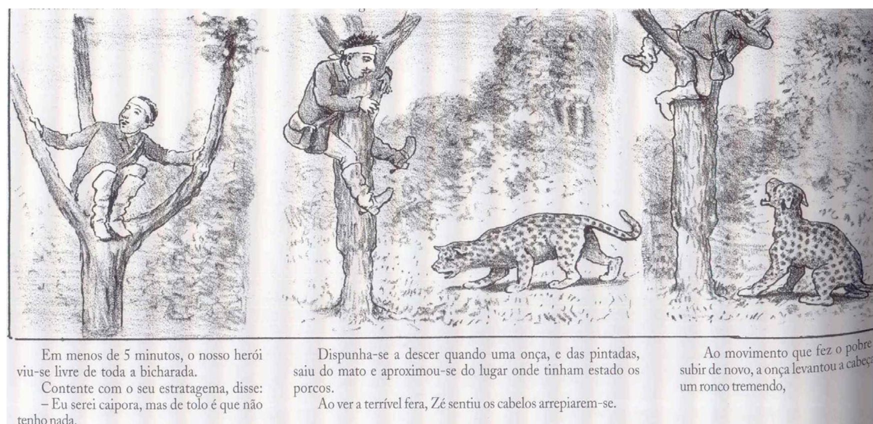


Figura 2 – Zé Caipora torna-se audacioso para sobreviver fora da cidade
Fonte: As aventuras de Zé Caipora, Angelo Agostini, 1883.

A ambientação rural também será predominante nas histórias editadas na revista *O Tico-Tico*, lançada em outubro de 1905. Criada com o objetivo de entreter e educar o leitor infantil pertencente à parcela média da população, essa publicação veiculava uma visão ingênua da infância (Vergueiro; Santos, 2005, p. 215-216). Essa postura pode ser observada na maneira como o Brasil é retratado nos quadrinhos: o espaço é amplo e contém apenas árvores e mato, onde animais, como vacas e cavalos, aparecem soltos e livres. Os tipos que aparecem nesse cenário são mostrados como matutos, visto que normalmente usam botas, chapéu de palha, macacão e camisas listradas.

Nas histórias protagonizadas por Chiquinho – um dos personagens principais do título, presente desde o primeiro número –, o ambiente não possui traços de urbanidade, como pode ser percebido na **Figura 3**. Também Reco-Reco, Bolão e Azeitona, criados em 1931 por Luiz Sá, vivem suas aventuras e brincadeiras nesse mesmo tipo de cenário, caracterizado por imensos campos com vegetação, rios e cercas de madeira – ver **Figura 4**. O país retratado é marcado pela simplicidade, sem os conflitos que normalmente têm lugar nas cidades. A placidez das imagens, favoráveis às brincadeiras de crianças, cria um sentido de tranquilidade, reforçando a falsa ideia de nação pacífica e ordeira.

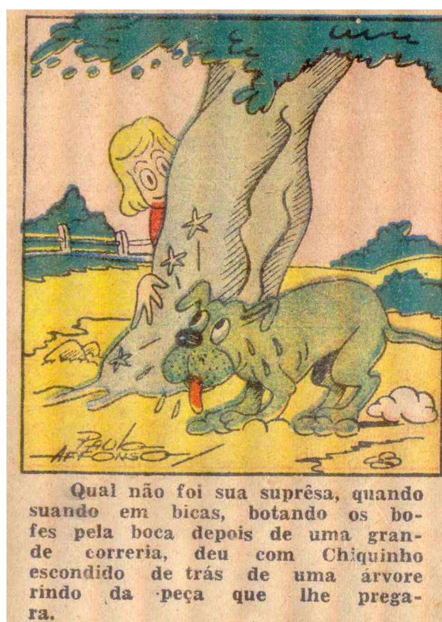


Figura 3 – Chiquinho e seu cão Jagunço: travessuras no espaço rural.
Fonte: O Tico-Tico, Paulo Affonso, 1948



Figura 4 – Reco-Reco, Bolão e Azeitona brincam no meio do mato.
Fonte: O Tico-Tico, Luiz Sá, 1943

O mundo urbano vai sendo introduzido aos poucos nas narrativas gráficas sequenciais produzidas no Brasil. A Revolução de 1930 rompeu com a visão política que evidenciava apenas a produção agrícola como a principal forma de geração de riqueza, que havia sido abalada pela crise de 1929. Além disso, a publicação de *comics* estadunidenses em jornais e suplementos brasileiros vai ser responsável pela associação dos signos de urbanidade com a ideia de progresso. Nos quadrinhos editados no periódico paulista *A Gazeta Infantil* acentuou-se a presença de edifícios altos e de automóveis, símbolos da modernidade, embora os centros urbanos retratados não possuíssem elementos que pudessem ser associados a cidades brasileiras.

Essa representação imagética corresponde à realidade da época. A cidade de São Paulo, por exemplo, vivia um processo de

industrialização e de verticalização. Dados divulgados pelo IBGE (2013) confirmam a transformação ocorrida no país:

> O século XX foi caracterizado, no Brasil, por um intenso processo de urbanização iniciado em meados do século e fortalecido a partir de 1960. A parcela de população urbana passou de 31,2% em 1940 para 67,6% em 1980. A mudança de país predominantemente rural para urbano ganhou velocidade no período 1960-1970, quando a relação se inverteu: dos 13.475.472 domicílios recenseados no Brasil em 1960, pouco menos da metade (49%), se situavam nas áreas urbanas; em 1970, quando foram contados 18.086.336 domicílios, esse percentual já chegava a 58%.

As narrativas cômicas produzidas após a Segunda Guerra Mundial ambientam-se, em sua maioria, em cidades grandes, metrópoles que abrigam um grande percentual da população. Edifícios altos, automóveis, ônibus, entre outros símbolos da urbanidade, fazem-se presentes nessas histórias. Os quadrinhos de humor, portanto, evidenciam o processo migratório que ocorria no país, com o êxodo rural e o crescimento dos centros urbanos. Os personagens são habitantes desses locais, especialmente do Rio de Janeiro e de São Paulo, lugares onde se instalaram indústrias e os setores de comércio e serviços se desenvolveram de forma avassaladora nesse período.

É nos interstícios dessa sociedade urbana, carregada de contradições, nas quais concepções arcaicas e inovadoras dividiam o mesmo espaço, ora digladiando-se, ora complementando-se, que surgem personagens emblemáticos da cultura nacional. *O Amigo da Onça*, criação de Péricles de Andrade Maranhão, por exemplo, incorpora a postura individualista e aproveitador, que faz tudo para prejudicar os outros. Personagem-coringa, em cada história é apresentado de uma forma: pode ser médico, criança, mulher, pintor de paredes, cozinheiro etc. Dessa forma, ele representa, de forma ampla, um comportamento, uma atitude típica do brasileiro urbano, mais preocupado com seus afazeres e suas ambições do que com os que o cercam.



Figura 5 – O Amigo da Onça perturba com seus comentários as outras pessoas.
Fonte: O Amigo da Onça, Péricles de Andrade Maranhão, 1943

Doutor Macarra, de Carlos Estêvão, sintetiza outra faceta do brasileiro: a fanfarronice. Para mostrar-se corajoso, rico ou célebre (o que ele não é), o personagem conta vantagens, exagerando seus feitos. Já *O Pão-Duro*, concebido na década de 1940 por Messias de Mello, tenta ganhar dinheiro e sair-se bem em suas empreitadas usando expedientes pouco lícitos, e normalmente vê seus planos falharem.

Ao longo da década de 1980, cartunistas como Angeli, Glauco e Laerte imaginaram tipos que fazem sátira ao comportamento da classe média apática, hipócrita e consumista. As tramas dos quadrinhos de humor publicados por esses artistas nas revistas da Circo Editorial se passam no ambiente urbano. A cidade de São Paulo é o lugar em que surgem personagens como o consumista e inseguro Geraldão (do cartunista Glauco), os anárquicos Piratas do Tietê (de Laerte), além da

boêmia Rê Bordosa e do punk Bob Cuspe, concebidos por Angeli.

Os personagens masculinos representam as mudanças enfrentadas pelo homem: o machista inveterado e crepuscular, os hippies envelhecidos, o militante de esquerda que não se adapta aos novos tempos marcados pela democracia ou o hedonista que dança diante do espelho para apreciar a própria imagem. As mulheres, se já não são mais donas de casa submissas, enfrentam a solidão da cidade e das relações frias e de curta duração. O espaço típico onde esses personagens vivem seus dramas é o condomínio, microcosmo que oferece uma falsa sensação de segurança.

Há, também, aqueles que se revoltam ou vivem à margem dessa sociedade, como os piratas que navegam no principal rio de São Paulo, o poluído Tietê, ou o punk que habita os esgotos da metrópole e percorre as ruas sujas, entulhadas com os detritos que já foram mercadorias. Seu grito de protesto ecoa pelas paredes de concreto que revestem os edifícios-montanhas que abrigam os trogloditas modernos, mas, limitado pelos muros de concreto, não ecoa, não é ouvido.



Figura 6 – Habitantes do Condomínio (à esquerda) e o punk Bob Cuspe.
Fonte: Arnaldo Angeli Filho, 1984

O país, entre o real e a ficção

Nos quadrinhos de heróis feitos no Brasil, que seguem de perto a estética característica desse gênero nos *comics* realizados nos Estados Unidos, o meio urbano predomina como cenário. Espaços onde o mal instaura o caos, as cidades precisam ser protegidas por heróis poderosos e abnegados. Mas essa ambientação nem sempre corresponde a lugares reais do país. Raio Negro, criado por Gedeone Malagola em 1964 e calcado no personagem estadunidense Lanterna Verde, é um exemplo dessa tendência. Já na década de 1990, houve tentativas de retratar o país, como as minisséries *Spirit of Amazon* e *Terra 1*, nas quais heróis que vestem roupas coloridas e colantes enfrentam vilões em ambientações realísticas. De uma maneira geral, no entanto, os "super-heróis" brasileiros, que tiveram seu auge durante as décadas de 1960 e 1970, representaram pastiches de personagens norte-americanos, apenas com a transposição geográfica para o território brasileiro (Vergueiro, 2011). Elementos culturais foram em geral obliterados ou apresentados de forma simplista, ao mesmo tempo em que se criava a ilusão de participação do país nos avanços científicos e tecnológicos das grandes potências. Era o tempo do Milagre Econômico Brasileiro, quando a propaganda governamental exortava a população a acreditar que as dificuldades momentaneamente vividas representavam apenas uma etapa necessária para melhorias futuras, que viriam por meio de um novo modelo de desenvolvimento econômico (Macarini, 2005).



Figura 7 – Raio Negro sobrevoa a cidade e o Congresso Nacional destruído pelos vilões.
Fonte: Revista Terra 1, Editora Abril, 1998

No século XXI, a metrópole é apresentada com todas as suas chagas: ruas sujas, paredes pichadas e ruas cada vez mais apinhadas de carros, que aumentam a poluição sonora e do ar. As imagens do Brasil, feitas por artistas contemporâneos, se diversificaram, apresentado outros aspectos do país, como as áreas periféricas das cidades, os bolsões de miséria e injustiça – sendo um exemplo o álbum *Sangue Bom*, de Patati, Solano Lopez e Allan Alex, lançado em 2003.



Figura 8 – A favela do morro carioca serve como ambientação da trama de *Sangue Bom.*
Fonte: Sangue Bom, Patati, Solano Lopez e Allan Alex, 2003

Mas o ambiente rural não desapareceu dos quadrinhos brasileiros. Esse espaço se reveste de grande importância para as narrativas de terror, já que, o interior é o lugar propício para a criação e proliferação de lendas, "uma vez que, além da vastidão e da desolação, predomina a cultura oral" (Santos, 2011, p. 71). A escuridão e as matas atiçam o imaginário. Na história *A revolta*, escrita por Sérgio M. Lucas e desenhada por Flavio Colin (2002), a intriga se passa em um povoado com ruas de terra, onde animais ficam soltos e a torre da igreja predomina na paisagem rústica, como pode ser observado na **Figura 9**.

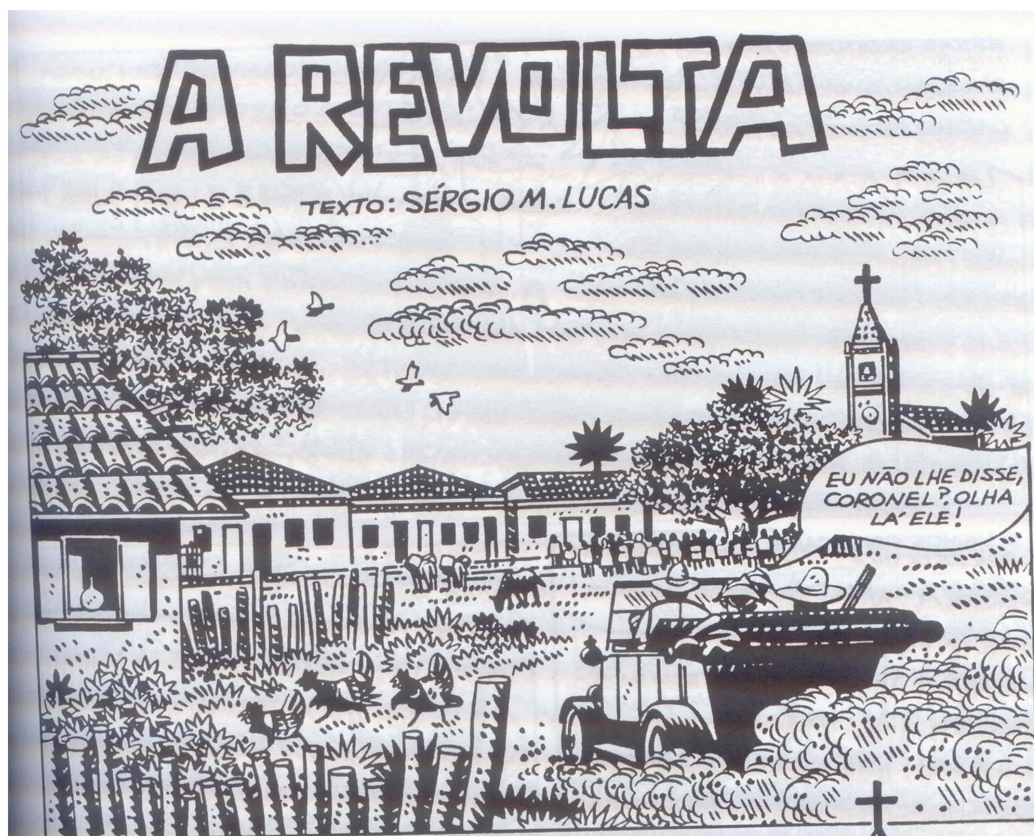


Figura 9 – O interior do Brasil na história de terror desenhada por Flavio Colin.
Fonte: A revolta, Sérgio M. Lucas e Flavio Colin, 2002

O sertão brasileiro e a Amazônia foram retratados em diversas histórias em quadrinhos, especialmente as de aventura. Locais em que os heróis podem ser postos à prova, pela quantidade de perigos existentes e pelos mistérios que podem abrigar. Mas, em alguns casos, esses lugares são apenas pretextos para o desenvolvimento das narrativas. Na série *Sérgio do Amazonas*, realizada pelo luso-brasileiro Jayme Cortez (1973), o personagem principal, vestido como um caçador à maneira de Jim das Selvas, enfrenta dinossauros na Floresta Amazônica.

Da mesma forma, na quadrinização do seriado radiofônico *Jerônimo, o Herói do Sertão*, criação radiofônica de Moisés Weltman, levada aos quadrinhos pela Editora Rio Gráfica, do Rio de Janeiro, com desenhos de Edmundo Rodrigues e Flávio Colin (Vergueiro, 2011), o protagonista apresenta-se trajado como caubói, embora enfrente cangaceiros. Na ambientação desses quadrinhos, as casas têm estilo arquitetônico hispânico e as cidades possuem *saloons*, como no Oeste dos Estados Unidos. Essa estilização demonstra a influência exercida pelos *comics* estadunidenses sobre a produção nacional; tratava-se, na realidade, da adaptação do gênero faroeste ao espaço rural brasileiro. Em outros casos, há uma atenção mais cuidadosa em relação aos elementos visuais que caracterizam esses espaços. Na história em que o personagem O Anjo vai ao Amazonas, escrita e desenhada por Walmir Amaral no final da década de 1960, a caracterização dos nativos e a presença de animais típicos da região garantem mais verossimilhança à trama. Ressalte-se que Anjo também foi, originalmente, uma produção radiofônica, transposta aos quadrinhos por vários artistas (Vergueiro, 2011).



Figura 10 – A Amazônia como espaço simbólico, propício ao mistério e à aventura, nas versões de Jayme Cortez e Walmir.
Fonte: Sérgio do Amazonas, Jayme Cortez, 1973; Aventuras do anjo, n. 73, Walmir Amaral, 1966

Aproximações por meio da cultura pop

Desde cedo, o estabelecimento de um modelo de história em quadrinhos que apresentasse a realidade brasileira aos leitores enfrentou, no país, o percalço representado pela invasão e domínio das histórias em quadrinhos norte-americanas. A busca para sobrepor-se à influência da estrutura mercadológica por trás dos personagens da grande indústria de quadrinhos ianque, especialmente os super-heróis, passou, basicamente, por duas estratégicas, como costuma ocorrer quando indústrias autóctones tentam se rebelar do domínio de modelos mercadológicos melhor estruturados. Uma primeira estratégia, já mencionada, foi a de correlacionar a realidade brasileira com elementos folclóricos, especialmente aqueles situados em ambiente rural. Além dos autores já mencionados, foi este o caminho seguido por criadores como Ziraldo Alves Pinto, com sua criação *O Pererê*, de 1959 (Vergueiro, 1990); Maurício de Sousa, com *Chico Bento*, de 1961 (Fernandes, 2009), e, mais recentemente, Antonio Cedraz, com sua *Turma do Xaxado* (Rama, 2009), que habita uma pequena cidade do interior do Nordeste, convivendo com as tradições e as carências do lugar.

A segunda estratégia esteve ligada à reprodução de produções desenvolvidas e popularizadas pela indústria de entretenimento. Tal fórmula acompanhou o processo de urbanização do país, refletindo a crescente importância dos meios de comunicação de massa e da cultura pop na vida dos brasileiros. Uma terceira estratégia diz respeito à reprodução mais extrema do modelo de produção de quadrinhos importado, retirando das histórias produzidas no Brasil quaisquer elementos que elas tenham de "brasilidade" e fazendo com que ocorram em um ambiente de características globais. Foi esta a tática seguida – e talvez a razão de seu sucesso editorial –, pelo mais bem sucedido autor brasileiro de histórias em quadrinhos, Maurício de Sousa, com as histórias elaboradas para seu grupo de personagens mais famoso, meninos e meninas participantes do universo de personagens conhecido como *Turma da Mônica* (Vergueiro, 1985, 1998).

As décadas de 1950 e 1960 ficaram especialmente marcadas, no panorama dos quadrinhos brasileiros, como aquelas em que a produção autóctone buscou inspiração, com mais intensidade, na cultura pop. Neste texto, o termo cultura pop é utilizado seguindo a definição de Berger (1995, p. 137), que considera ser "composto por uma cultura massiva e midiática e outros aspectos culturais que são geralmente consumidos por um grande número de pessoas continuamente". Embora não tenha a força da produção cinematográfica, televisiva ou editorial da indústria estadunidense, os produtos culturais midiáticos brasileiros têm grande penetração junto aos receptores.

Em um primeiro momento, ocorreu o aproveitamento ou transposição de personalidades ligadas ao mundo cinematográfico aos quadrinhos. Artistas, personagens ou obras específicas foram transformadas em séries ou revistas em quadrinhos.

Comediantes de enorme sucesso da Atlântida Cinematográfica, Oscarito e Grande Otelo estiveram entre as primeiras personalidades da esfera pop a ser transformados em personagens de quadrinhos, estreando e titulando a revista da Editora La Selva, de São Paulo, publicada de 1957 a 1959. Um exemplo é a história "São Paulo – ida e volta", publicada no número 192 da revista *Seleções Juvenis*, de julho de 1958, escrita por Alberto Maduar e desenhada por Aylton Thomaz, os dois personagens decidem deixar o Rio de Janeiro para procurar trabalho na capital paulista, onde aprontam confusões. Outro artista do cinema brasileiro a também ir parar nos quadrinhos foi Mazzaropi, neles apresentado na caracterização de caipira que o consagrou e tornou conhecido em todos os rincões do país, como o chapéu de palha, as botas e as calças com remendos.



Figura 11 – Mazzaropi, Oscarito e Grande Otelo fazem trapalhadas em cenários típicos do país.
Fonte: Revista Seleções Juvenis, n. 192, Alberto Maduar e Aylton Thomaz, 1958

Nos anos 1960 e 1970, os leitores brasileiros se habituaram à produção de revistas de histórias em quadrinhos baseadas em séries televisivas e programas de variedades da televisão. No mesmo ano em que estreava na televisão brasileira, o popular seriado *O Vigilante Rodoviário*, que trazia as aventuras de um policial da polícia rodoviária federal e seu cachorro Lobo, recebeu versão quadrinizada pelas mãos do desenhista Flávio Colin, para a Editora Outubro, de São Paulo (Vergueiro, 2011). A trama policial se passava em cidades brasileiras, apresentando episódios singelos que emulavam a série televisiva.

Ao final da década de 1970, foi parar nas revistas de histórias em quadrinhos o quarteto cômico composto pelos artistas Renato Aragão (Didi), Manfried Santana (Dedé), Antonio Carlos Bernardes Gomes (Mussum) e Mauro Faccio Gonçalves (Zacarias),

denominado *Os Trapalhões*, que juntos estrelaram o mais longo programa humorístico da televisão brasileira (D'Oliveira, Vergueiro, 2010-2011). O conteúdo das revistas, publicadas a partir de 1976, pela Editora Bloch, trazia conteúdo semelhante ao desenvolvido no programa, explorando temas picantes, brincando com preconceitos, ridicularizando figuras proeminentes do cenário político nacional, do mundo dos esportes e do entretenimento, satirizando situações do cotidiano brasileiro, desde questões económicas (compras em lojas, preço dos alimentos etc.) a sociais (relação marido e mulher, homossexualidade, exploração do corpo feminino etc.).

Também nos anos 1970, o artista gaúcho Renato Canini foi contratado pela Editora Abril para criar histórias protagonizadas por Zé Carioca, personagem idealizado por Walt Disney e sua equipe no início dos anos 1940 para representar o Brasil em um momento em que os Estados Unidos precisavam do apoio do país contra as forças do eixo nazi-fascista. Ao lado do roteirista Ivan Saidenberg, Canini não apenas inseriu o papagaio em paisagens brasileiras, em especial os morros cariocas que abrigam os barracos onde mora a parcela mais pobre da sociedade, mas também o cercou de questões sociais (a miséria do morro, a falta de água e deficiência do transporte público), de elementos característicos de "brasilidade" (Carnaval, festa junina, futebol, feijoada) e da diversidade de cultural do país - os primos de Zé Carioca representam um Estado brasileiro e seus costumes (Santos, 2002, p. 292-293).

Segundo Bueno e Caesar (2007, p. 27), essa forma específica de produção cultural brasileira inscreve-se no âmbito daquilo que os intelectuais de 1920 denominaram de canibalismo. Para esses autores, nem mesmo Maurício de Sousa, com seu projeto internacionalista, pode se afastar dessa dimensão cultural, especialmente quando, em suas histórias, faz "alusões específicas a produtos culturais que não foram ainda assimilados dentro do país". A partir dessa afirmação, é possível argumentar que, no caso do aproveitamento de personalidades do mundo da televisão (os apresentadores Gugu, Xuxa, Angélica e Faustão), da música (a dupla Leandro e Leonardo), dos esportes (os atletas Pelé, Ayrton Senna, Oscar Schmidt e Ronaldinho Gaúcho) essa opção cultural é levada ao extremo. Ela não deixa de ser, assim, uma característica específica da realidade brasileira mostrada pelas histórias em quadrinhos – no caso, a da realidade urbana massificada e influenciada pelos meios de comunicação de massa. No entanto, deve-se reconhecer também que, como estratégia de predomínio no mercado editorial, trata-se de opção arriscada, pois em geral é suficiente para garantir a permanência dos produtos quadrinísticos nas bancas em período superior ao do auge da popularidade das personalidades retratadas.

Considerações finais

A análise das histórias em quadrinhos produzidas no Brasil, buscando verificar como elas representam o país para seus leitores, leva à constatação de uma evolução natural: de elementos folclóricos e rurais, passou-se para a preponderância da ambientação urbana (indicada pela presença, por exemplo, de uma quantidade grande de edifícios altos e automóveis) e a inter-relação com elementos da cultura pop. Essa representação acompanhou o próprio desenvolvimento do país, que no último meio século afastou-se do meio rural e vivenciou o predomínio do ambiente urbano, com todos os benefícios e mazelas que isso representa.

É possível perceber pelos quadrinhos analisados que, em seu conjunto, as narrativas sequenciais gráficas produzidas por artistas locais oferecem uma visão da diversidade de ambientes distintos – marcados ou não pelo desenvolvimento industrial, que gerou áreas de intensa urbanização ou de permanência das condições de vida distantes dos pontos de vista econômico e cultural das

transformações observadas nas cidades – e das acentuadas contradições sociais do país, observáveis nas periferias carentes que têm se ampliado continuamente. Ao seguir uma linha cronológica da produção de histórias em quadrinhos, fica claro que o processo de urbanização, embora convivendo com a manutenção do ambiente rural (cujas imagens caracterizam-se por espaços amplos com poucas construções e nos quais se destaca a presença de animais, estradas de terra, plantações e florestas), foi se acentuando com o passar do tempo.

Dentro desse processo de urbanização, a influência dos produtos midiáticos tornou-se cada vez mais evidente, algo que os criadores de histórias em quadrinhos nacionais reconheceram, incorporaram a suas temáticas e devolveram ao público leitor de uma forma bem peculiar à visão de mundo do brasileiro. Essa inspiração deve-se, inicialmente, à entrada da cultura massiva estadunidense (filmes, *comics* de aventura e de super-heróis), às vezes apenas repetida e outras vezes, parodiada ou reformulada de acordo com os parâmetros culturais do país. Depois, ganharam as páginas dos quadrinhos nacionais produções e personalidades da mídia brasileira que se destacaram diante do público (dos filmes e da TV, como as chanchadas cinematográficas e os programas televisivos de humor, de auditório, entre outros formatos).

(artigo recebido jul.2013/aprovado out.2015)

Referências

AMARAL, W. O tesouro da Amazônia. **Aventuras do anjo**, n. 73. Rio de Janeiro: RGE, 1966.

BERGER, A. A. **Cultural criticism**: a primer of key concepts. Thousand Oaks: SAGE, 1995.

BUENO, E. P.; CAESAR, T. Monica power: comics, society, Brazil. In: FERNANDEZ L'HOESTE, H., POBLETE, J. (Orgs.). **Redrawing the nation**: national identity in Latin/o American comics. New York: Palgrave MacMillan, 2009, p. 17-34.

CIRNE, M. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa/Funarte, 1990.

CORTEZ, J. **Sérgio do Amazonas**. São Paulo: Roval, 1973.

D'OLIVEIRA, G. F.; VERGUEIRO, W. Humor na televisão brasileira: o interessante e inusitado caso do programa 'Os Trapalhões'. **Revista USP**, v. 88, p. 122-132, 2010-2011.

FARIAS, I. R. Charge: humor e crítica. In: LOPES, I. C.; HERNANDES, N. (Orgs.). **Semiótica**: objetos e práticas. São Paulo: Contexto, 2011.

FERNANDES, G. O caipira de todos nós: a construção do sentido de um tipo brasileiro nos quadrinhos. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Orgs.). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a nona arte. São Paulo: Devir, 2009, p. 69-82.

IBGE. **Estatísticas do século XX.** Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/29092003estatisticasecxxhtml.shtm#sub_populacao>. Acesso em: 04 jul. 2013.

LUCAS, S. M.; COLIN, F. A revolta. In: **Calafrio 20 anos depois**. Vinhedo: Opera Graphica, 2002, p. 67-73.

MACARINI, J. P. A política econômica do governo Médici: 1970-1973. **Nova Economia**, v. 15, n. 3, p. 53-92, dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/neco/v15n3/v15n3a03.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2013.

MADUAR, A.; THOMAZ, A. São Paulo: ida e volta. **Seleções juvenis**, n. 192, p. 21-34. São Paulo: La Selva, 1958.

MARINGONI, G. Ângelo Agostini: a imprensa ilustrada da Corte à capital federal, 1864-1910. São Paulo: Devir, 2011.

PATATI; LOPEZ, S.; ALEX, A. **Sangue bom**. Vinhedo: Opera Graphica, 2003.

RAMA, A. Os quadrinhos no ensino de geografia. In: RAMA, A., VERGUEIRO, W. (Orgs.). **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Ed. Contexto, 2009, p. 87-104.

SANTOS, R. E. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

SANTOS, R. E. Horror e cultura brasileira: a trajetória do quadrinho de terror no Brasil. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (Orgs.). **A história em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Laços, 2011, p. 57-75.

VERGUEIRO, W. Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos. **Agaquê**, v. 1, n. 1, jul. 1998. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleousp/agaque_volume1_n1.asp>. Acesso em: 21 jul. 2013.

VERGUEIRO, W. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (Orgs.). **A história em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Laços, 2011. p. 13-56.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1985. [Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação].

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e identidade nacional: o caso "Pererê". **Comunicações e Artes**, v. 15, n. 24, p. 21-6, 1990.

VERGUEIRO, W. Os super-heróis brasileiros. In: VERGUEIRO, W; SANTOS, R. E. (Orgs.). **A história em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Laços, 2011, p. 94-112.

VERGUEIRO, W; SANTOS, R. E. (Orgs.). **O Tico-Tico 100 anos**: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil. Vinhedo: Opera Graphica, 2005.